

HEYNE <



im
WILHELM HEYNE VERLAG

Eine ausführliche Übersicht über alle
Warhammer-40,000-Romane
finden Sie im Anhang dieses Buches.



GRAHAM McNEILL

Der endlose Krieg

Roman

Deutsche Erstausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

Titel der englischen Originalausgabe
THE CHAPTER'S DUE
Deutsche Übersetzung von Christian Jentzsch



Verlagsgruppe Random House FSC-DEU-0100
Das für dieses Buch verwendete
FSC®-zertifizierte Papier *Holmen Book Cream*
liefert Homen Paper, Hallstavik, Schweden.

Deutsche Erstausgabe 10/2012
Redaktion: Catherine Beck
Copyright © 2010 by Games Workshop Ltd.
Umschlagbild: Karl Kopinski / Games Workshop Ltd.
Printed in Germany 2012
Umschlaggestaltung: Nele Schütz Design, München
Satz: C. Schaber Datentechnik, Wels
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN: 978-3-453-52988-5

www.heyne-magische-bestseller.de

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer and the Warhammer logo, Black Library and the Black Library logo, BL Publishing and the BL Publishing logo, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 device, 40K and all associated marks, names, place names, creatures, locations, weapons, units, characters, illustrations, vehicles, unit insignia, devices, logos and images from the Warhammer world and the Warhammer 40,000 universe are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd. 2000–2012, variably registered in the UK and other countries around the world. Used under license to Wilhelm Heyne Verlag, München, in der Verlagsgruppe Random House GmbH. All rights reserved.

*»Schmerz und Tod sind Illusionen des schwachen
Geists.
Solange seine Gensaat zum Orden zurückkehrt,
kann ein Space Marine nicht sterben.
Ohne den Tod verliert der Schmerz seine Bedeutung.
Ihn, der er kämpfen kann, heile.
Ihm, der er nicht mehr kämpfen kann, gib Frieden.
Ihm, der er tot ist, nimm ab, was dem Orden gebührt.«*

– Meister des Apothecariums, Aslon Marr

TEIL I

**AUF DEM
PILGERPFAD
ROBOUTE
GUILLAUMES**

I

In einem Imperium von einer Million Welten, was zählt da der Verlust einer einzigen? Das Reich des Imperators erstreckt sich bis tief in jeden Spiralarm der Galaxis, und seine unzähligen Armeen behalten durch Mut und Ergebenheit die Herrschaft über sie. Sie alle zu kennen, ist eine unmögliche Aufgabe, doch die Milliarden Schreiber, die in der verstaubten, von Kerzen erleuchteten Düsternis des Imperialen Aexactoriums schufteten, stören sich nicht an der Vergeblichkeit ihrer Aufgabe. Jahrhunderte alte Archive werden aktualisiert, da die blinde Maschinerie tröpfchenweise mit Informationsschnipseln gefüttert wird, doch sogar in den umnachteten Grabmälern der Zählstuben des Imperators leuchten einige Welten heller als andere.

Armageddon, die nach dem Ende aller Tage benannte Welt; Fenris, die Heimat der wilden Space Wolves; Cadia, die Festungswelt am Tor zum Ocularis Terribus; Catachan, Todeswelt und Heimat der berühmten Dschungelkämpfer.

Im Vergleich mit jenen geschätzten Namen gibt es Planeten, deren Vermächtnis diese heroischen Welten überstrahlt. Sie sind im ganzen Imperium bekannt und hochgeachtet, bei den Adligen der patrizischen Gilden von Terra ebenso wie beim Abschaum der Makropolgruben von Necromunda.

Es sind dies die Welten von Ultramar, glorreiche Fanale der Erleuchtung, die das Licht der Zivilisation in die entferntesten Winkel des Imperiums bringen. Wo die

Leuchtkraft des Imperators in der Dunkelheit schwächer wird, erneuern sie die Welten von Ultramar. Wo die Grenzen des Imperiums schwach sind, stärken sie sie.

Das sturmgepeitschte Talassar, die ausgedörrte Troika Quintarn, Tarentus und Masali, das bewaldete, dünn besiedelte Espandor und der Garten Ultramars namens Iax. Unter der stark bestrahlten Oberfläche von Calth verbirgt sich ein ausgedehntes unterirdisches Höhlennetz so erfüllt von Licht und Luft wie jede offene Landschaft.

Systeme und Welten glitzern in der Dunkelheit des Alls, aber alle sind sie dem funkelnden Juwel im Herzen Ultramars verpflichtet, der blaugrünen Kugel, welcher alle anderen Gefolgschaft schulden. Allein unter den Welten des Imperiums herrscht diese Welt über ihre Geschwister und über ein eigenständiges stellares Reich. Keine andere Welt im Imperium kann solch einen Status für sich beanspruchen, und nur aufgrund geheimer Umstände, die sogar dem Imperator unbekannt sind, kann ein so außergewöhnliches Gebilde überhaupt existieren.

Diese Welt heißt Macragge, ein Juwel in der Dunkelheit, das allein über andere herrscht.

Ihre glitzernden Meere sind so klar wie Glas und wimmeln von Leben, obwohl die Mehrheit ihrer Oberfläche von zerklüfteten, steilen Bergen aus blassem Stein bedeckt ist, die sich in den Himmel krallen. So unwirtlich sind diese Berge, dass Macragges Bevölkerung auf ihnen nicht leben kann, so robust sie auch ist. Stattdessen scharen sie sich um das fruchtbare Land rings um das Laponistal und die hoch aufragende Festung der Herrscher über diesen Planeten.

Die Hera-Festung ist in die höchsten Berge gehauen, da sieben Bergspitzen eingeebnet und wiederaufgebaut wurden, um die größte Legion des Imperators zu beherbergen, die Ultramarines. Bei den Adeptus Astartes ste-

hen die Namen der Helden der Ultramarines für Mut und Ehre: Galatan der Ältere, der die Farben des Ordens in der Bresche von Corinth hochhielt; Captain Ventanus von der verschollenen 6. Kompanie, der Calth gegen den Angriff der Erzverräter von den Word Bearers verteidigte; Invictus von der 1. Kompanie, der bei der Verteidigung seiner Heimatwelt gegen den Großen Verschlinger starb.

Der Primarch Roboute Guillaume hat Ultramar vor langer Zeit errichtet, und seine Krieger halten die Front des Imperiums gegen jeden Feind und wehren alle Angriffe mit Bolter und Klinge ab, um zu bewahren, was ihr Gen-Vater aus der Dunkelheit erschuf.

In einem Imperium von einer Million Welten, was zählt da der Verlust einer einzigen?

Das hängt stark von der Welt ab.

Autark und blühend, sind die Welten von Ultramar so weit von den industriellen Höllen entfernt, die man üblicherweise im Imperium findet, wie man sich das nur vorstellen kann. Ihre Bewohner sind gut gewachsen, sauber, wohlgenährt und zufrieden. Da es sich um eine Krieger-Gesellschaft handelt, ist kein Platz für jene, die sich nicht selbst ernähren können. Zwar unterscheiden sich die Welten zum Teil sehr stark, aber alle teilen dasselbe Ethos wie Macragge: eine hartnäckige Entschlossenheit, als geschätztes, fleißiges Mitglied der Menschheit zum Allgemeinwohl beizutragen.

Im Herzen Macragges, im ehrfurchtgebietendsten Schrein, der jemals erbaut wurde, liegt der Leichnam von Roboute Guillaume, dessen sterbliche Überreste reglos in einem Stasenfeld ruhen, das sein Leben erhält und zugleich dessen Weiterführung verhindert. Blutstropfen aus der tödlichen Wunde, die ihm von einem gefallenen Bruder zugefügt wurde, hängen in der Zeit erstarrt wie leuchtende Rubine in der Luft, und Augen, die einst den

Imperator betrachtet haben, als dieser noch bei seinem Volk weilte, sind jetzt still und leblos. Staunenswerte Objekte inspirieren zur Verehrung, und seit der Leichnam des Primarchen im Tempel der Besserung aufgebahrt wurde, sind Tausende und Abertausende Pilger gekommen, um sich vor ihm in den Staub zu werfen und sein Andenken zu ehren. Ohne Guillaume gäbe es kein Ultramar. Ohne Guillaume gäbe es kein Imperium.

Eine solche Schuld kann niemals gänzlich zurückgezahlt werden, und so folgen Zehntausende dem Pilgerpfad Roboute Guillou, um in seinen Fußstapfen zu wandeln und die Luft der Welten zu atmen, die er gerettet hat. Tausend mal tausend Schreine säumen die Wege durch Ultramar, und Pilger kommen von überall aus der Galaxis, um dem legendären Krieger, der sich gegen die nahende Finsternis gestemmt hat, als das Licht des Imperators durch den Großen Verräter verdunkelt wurde, ihre Ergebenheit zu zeigen.

Hunderte gecharterte Schiffe sind jeden Tag zwischen den Welten von Ultramar unterwegs und transportieren Tausende Gläubige, die zu Füßen des Primarchen beten wollen. Die Gegenwart eines der Söhne des Imperators zu erleben ist eine Ehre, die für viele ein einmaliges Erlebnis ist, denn die Mehrzahl der Pilger muss ihre gesamten Ersparnisse aufwenden, um diesen Ort zu erreichen. Viele verlassen ihn nicht mehr und sterben auf Macragge, nachdem sie sich ihren Lebenstraum erfüllt haben: in dem goldenen Licht zu baden, in dem das prächtige Grabmal erstrahlt.

Jede Welt von Ultramar hat ihre eigenen Legenden, Schreine und Gründe für Pilger, sie zu besuchen. Talassar hat die majestätische Ruine der Castra Tanagra, Calth seine staunenswerten Höhlen und uralten Schlachtfelder aus der Zeit des Großen Verrats.

Mit der trockenen, vom Scirocco gepeitschten Oberfläche von Tarentus verhielt es sich nicht anders, aber

die riesige Raumfestung, die in seine Umlaufbahn einschwenkte, war nicht gekommen, um dem Planeten die Ehre zu erweisen.

Auf Tarentus passierte nie etwas. Diese Erkenntnis hatte sich in den sechs Jahren, seit Rufus Quintus zum Praefectus Orae Tarentus ernannt worden war, als allgemeingültige Wahrheit erwiesen, und auch in den sechzig Jahren davor. Aber wenn die hektischen Anrufe seines Orbitalen Kommando zentrums auch nur halbwegs so ernst waren, wie Nkiru andeutete, mochten die friedlichen Jahre zu Ende sein.

Quintus eilte rasch und mit schweren, ein wenig arhythmischen Schritten durch den Säulengang, der den großen Prosperinusturm im Herzen des Praefektenpalasts auf Tarentus umgab. Hinter ihm trottete Nkiru, sein Quaestor und Schatzmeister, ein Mann mit gebeugten Schultern und sonnenverbrannter Haut, der ganz sicher dazu geboren war, ein Meister der Zahlen und Statistiken zu sein.

Quintus hatte seinen genetisch verstärkten Leib in eine schwere blaue Robe gehüllt, die durch die goldene und silberne Rosette eines Praefekten komplettiert wurde. Die Robe war weit und hervorragend geschnitten, konnte aber weder seine Astartes-Statur noch sein Hinken verbergen. Sein Gebaren war das eines Kriegers, obwohl etwas an ihm vermuten ließ, dass es schon viele Jahre her war, seit er zuletzt den Feinden des Imperators mit einem Bolter in den Händen gegenübergetreten war.

»Gibt es weitere Hinweise darauf, was Meister Unathi derart alarmiert hat?«, fragte Quintus.

»Nein, Milord«, sagte Nkiru nach einem Blick auf seine allgegenwärtige Datentafel. »Er hat sich nicht konkret über den Grund für seinen Alarm geäußert. Aber seinem Ton nach habe ich den Verdacht, dass es etwas Ernstes ist.«

»Seinem Ton nach?«, hakte Quintus nach. »Er hat keinen Ton. Oder?«

»Diesmal schon, Milord. Genau das lässt mich vermuten, dass es etwas Ernstes ist.«

Quintus fluchte. Unathi neigte nicht zu falschem Alarm, aber er war sehr kurz angebunden, wenn es um Einzelheiten ging. Bündigkeit war eine Eigenschaft, die Quintus bewunderte, doch in diesem Fall konnte Unathis Alarm alles bedeuten, von einem Space Hulk bis hin zu etwas so Banalem wie unerwartete Trümmer.

Er blieb stehen und lehnte sich über das Geländer des Säulengangs.

Die Stadt Axum erstreckte sich um ihn, ein Wunder geometrischer Präzision, farbenprächtiger Gebäude und das Auge erfreuender Linien. Von Roboute Guillaume geplant befand sie sich am Zusammenfluss dreier Wasserläufe und war von Millionen Hektar Ackerland umgeben. Die große Kuppel erstreckte sich hoch über der Stadt und Hunderte von Kilometern darüber hinaus und schirmte das Ackerland rings um die Stadt gegen das trockene Klima und den heißen Wind ab, die dem Land alle Feuchtigkeit entzogen.

Es war eine schöne Stadt mit Bewohnern, die ebenso gut aussahen und fleißig waren wie diejenigen der anderen Planeten Ultramars. Aber sechs Jahre waren eine lange Zeit, wenn man sie ausschließlich mit Bauern und Zivilisten verbrachte. Quintus sah nach oben durch die flimmernde Kuppel in einen ockergelben Sonnenuntergangshimmel und hielt nach irgendetwas Ausschau, das der Grund für den Alarm sein mochte. Er sah nichts, hatte aber auch nicht erwartet, etwas zu sehen.

So riesig war die Kuppel, dass sie ihr eigenes Klima erzeugte, und aus östlicher Richtung wehten warme Winde, die den Geruch der großen Kornfelder mitbrachten. Er nahm die subtile Mischung der Gerüche mit der

Neuroglottis in seinem hinteren Rachenraum wahr, um sie zu analysieren.

»Verständigt die Meister der Bewässerung, dass der Boden im Osten leicht sauer ist«, sagte Quintus. »Ihre chemischen Zusätze sind zu stark. Das wird den Ertrag verringern.«

»Selbstverständlich, Milord«, sagte Nkiru, während er den Griffel seiner Datentafel nahm und einen entsprechenden Vermerk machte.

Quintus schüttelte den Kopf und lächelte dünn.

»Ist etwas lustig, Milord?«

»Nein, Nkiru. Ich musste nur daran denken, wie eigenartig es doch ist, sich um den Säuregehalt des Bodens Gedanken zu machen, statt um die Disposition des Feinds oder die Litaneien der Schlacht vor dem Besteigen einer Landekapsel.«

»Wir dienen dem Imperator alle auf verschiedene Weise«, sagte Nkiru pflichtbewusst.

Rufus Quintus hatte länger als ein Jahrhundert als Sergeant in der Veteranen-Kompanie von Captain Ageman gedient und an der Seite seiner Schlachtenbrüder gekämpft, bis zu jenem verhängnisvollen Moment auf Ichar IV, als eine tyranidische Sporenmine mitten in seinem Trupp explodiert war. Virulente Biosäuren hatten ihm Rüstung und Beine zerfressen, während ihre Gifte mit jedem schmerzhaften Atemzug seine Lunge von innen verbrannten.

Dass er überhaupt überlebt hatte, war ein Wunder, aber überlebt hatte er, und obwohl sein Dienst als Krieger an der Front vorbei war, konnte er seinem Orden immer noch dienen. Noch zu gut erhalten, um im gepanzerten Sarkophag eines Cybots sein letztes Heim zu finden, aber zu stark beeinträchtigt, um noch als Krieger zu kämpfen, war Quintus so gut wiederhergestellt worden, wie es den Techmarines und Apothecarii des Ordens möglich war. Beine und Lunge waren durch Aug-

metiken ersetzt worden, und seine lange Dienstzeit war mit der Stellung des Praefectus Orae Tarentus honoriert worden.

Als einer von drei Planeten, die ein gemeinsames Zentrum der Schwerkraft umkreisten, war Tarentus eine Agrarwelt und gehörte zum Brotkorb von Ultramar. Milliarden Tonnen Lebensmittel wurden auf Tarentus produziert, und nur durch derartige planetenweite Landwirtschaft konnten viele andere Welten des Imperiums blühen und gedeihen.

Dass seine Präfektur ein wichtiges Rädchen in der Maschinerie war, tröstete Quintus nicht, denn er sehnte sich danach, seinem Orden in der Schlacht zu dienen. Die größten Geister längst vergangener Zeiten hatten die Wissenschaft ersonnen, die ihn über alle menschlichen Grenzen erhoben hatte, doch der Zweck, für den er erschaffen worden war, blieb ihm verwehrt.

Trotz allem war er immer noch ein Krieger der Ultramarines und ein Mann, bei dem man sich darauf verlassen konnte, dass er seine Pflicht erfüllen und mit eifriger Hingabe herrschen würde.

»Kommen Sie, Nkiru«, sagte er. »Schauen wir mal, ob wir Meister Unathi nicht dazu bringen können zu erläutern, warum er diesen Alarm gegeben hat.«

Im Orbitalen Kommandozentrum war es trocken, und es roch nach den in Nischen in den Wänden untergebrachten Zahnradschreinen für den Maschinengott. Eine Reihe mit summenden Maschinen bildete eine Wand, und in jede ihrer Konsolen waren Servitoren eingestöpselt. Ein ramponierter Kommandothron stand in der Ecke des Raums, der durch eine Vielzahl auf dem Boden liegender Kabel mit der Maschinerie verbunden war. Von diesem Platz aus hielt Meister Unathi von den Adeptus Mechanicus Wache über Axum und Tarentus.

Unathi befahl die Abwehranlagen in der Umlaufbahn von Tarentus, eine Reihe geostationärer Raketen-

basen, Geschützbatterien sowie eine kleine Flotte von Überwachungssonden. Jede dieser Sonden flog elliptische Patrouillenschleifen durch das System der drei Planeten, doch keine davon war auf dem Hauptbildschirm zu sehen. Stattdessen schwamm das nebelhafte Abbild von etwas auf der meergrünen Anzeige, das aussah wie eine Festung aus Stacheln und Türmen. Quintus wusste von keinen derartigen Befestigungen auf Tarentus und fragte sich, wo sich dieses abscheuliche Gebilde befinden mochte und warum es auf seinem Kommandobildschirm abgebildet war.

Die innere Sicherheitstür schloss sich hinter ihm, und er sagte: »Also gut, Meister Unathi, was hat Sie zu diesem Alarm veranlasst?«

»Das«, antwortete Meister Unathi, indem er mit blinkenden, schlangenartigen Mechadendriten auf das Bild der Festung zeigte.

Quintus richtete den Blick wieder auf den Bildschirm und konnte jetzt einen vertrauten Umriss inmitten der zerklüfteten Krenelierungen ausmachen. So bestürzend es auch war, unter den Schichten obszöner Ausschmückungen sah Quintus den Umriss von etwas, das früher einmal prächtig und ehrenwert gewesen war.

»Beim Blut des Imperators«, zischte Quintus. »Das kann nicht sein ...«

Quintus hatte sich nach etwas gesehnt, das ihn daran erinnern würde, was es bedeutete, ein Krieger der Ultramarines zu sein, doch dies war mehr, als er verkraften konnte. Ein Sprichwort, das bei Sergeant Petrobus von der Fünften Kompanie sehr beliebt gewesen war, fiel ihm ein, eine Redewendung, die Quintus bis zu diesem Augenblick nie wirklich verstanden hatte.

Sei vorsichtig mit deinen Wünschen: Sie könnten in Erfüllung gehen.

»Milord?«, sagte Nkiru, als er sah, wie Quintus das Blut aus den Wangen wich.

»Ist es das, wofür ich es halte?«, fragte er voller Furcht vor der Antwort.

»Klarstellung: Wofür halten Sie es?«, erwiderte Unathi, und Quintus wurde wieder daran erinnert, wie buchstäblich die Priesterschaft vom Mars alles auffasste.

»Ist das die *Unbeugsam?*«

»Positiv«, sagte Unathi.

Quintus marschierte mit Nkiru neben der Stadtmauer entlang. Sein Quaestor musste traben, um mit ihm Schritt zu halten, während ringsum die hektischen Vorbereitungen im Gange waren, die Axum von einem geschäftigen landwirtschaftlichen Handelszentrum in ein Abwehrbollwerk verwandelten. Tausende Männer und Frauen bemannten die Mauer, alle in den blauen Uniformjacken mit dem Wappen der drei gebundenen Korngarben von Tarentus. Die Verteidigungsmiliz der Stadt hatte in Rekordzeit reagiert und den Ruf zu den Waffen entschlossen und bereitwillig beantwortet.

Das war die Norm auf Welten, die von den Ultramarines regiert wurden.

Quintus trug seine Schlachtrüstung, deren Panzerplatten poliert waren und in blauem Glanz erstrahlten. Das Elfenbein seiner Schulterschützer und das Gold seines Brustharnischs funkelten im Sonnenlicht, und obwohl seine Beine eine stumpfe eisengraue Farbe hatten, war er kein weniger prachtvoller Anblick. Sein Bolter war am Oberschenkel befestigt, und ein Schwert mit einem Heft aus Hartgummi war unter einem cremefarbenen Umhang mit einem Saum aus sich wiederholenden geometrischen Motiven auf dem Rücken befestigt.

Die Nachricht war an die anderen Städte auf Tarentus weitergegeben worden, und sie hatten Macragge bereits auf astropathischem Weg verständigt. Quintus blieb an einer vorspringenden Redoute stehen und sah zu, wie die Kanoniere an den Kurbeln drehten, um den Lauf

eines Abwehrgeschützes himmelwärts zu richten. Lichtfunken fielen durch den Abendhimmel wie ein entfernter Meteoritenhagel und glitzerten über den Bergen im Norden. An jedem anderen Tag hätte Quintus den Anblick eines solchen Schauspiels genossen, doch dies war kein Meteoritenhagel.

Die Abwehranlagen im Orbit waren von der unvorstellbaren Feuerkraft der *Unbeugsam* zerstört worden, und die Trümmer fielen auf den Planeten und verbrannten beim Eintauchen in die Atmosphäre. Die im System verbliebenen Sonden wurden gerade zurückgerufen, obwohl sich Quintus keine Hoffnungen machte, dass sie im bevorstehenden Konflikt etwas ändern würden. Die beiden Sonden im Orbit um Tarentus waren von den Schiffen, welche die gigantische Raumfestung umschwärmten, aufgespürt und vernichtet worden.

Nach der Zerstörung der planetaren Abwehranlagen hatte Quintus keinen Zweifel, dass ein Angriff bevorstand. Doch wer diese Angreifer auch waren, sie würden feststellen, dass jede Stadt von Ultramar Zähne hatte und zu kämpfen wusste.

Er begrüßte die Kanoniere mit einem anerkennenden Nicken und schaute nach oben durch den flimmernden Dunst der Kuppel über ihnen.

»Wird sie uns schützen?«, fragte Nkiru, der seinem Blick folgte.

»Die Kuppel ist stark und durch mehrere Nullfelder abgeschirmt, aber ich fürchte, die Waffen einer Raumfestung der Ramilies-Klasse werden sie im Nu zerstören.«

»Dann sind wir verloren?«

»Wenn unsere Feinde nur Zerstörung im Sinn haben, können wir kaum hoffen, ein Bombardement zu überleben.«

»Warum bereiten wir uns dann auf einen Kampf vor?«, fragte Nkiru, und Quintus nahm zufrieden die Abwe-

senheit jeglicher Furcht in der Stimme seines Quaestors zur Kenntnis.

»Weil der Feind naht und uns der Codex Astartes verrät, dass wir genau das in dieser Lage tun müssen«, sagte Quintus.

»Selbstverständlich.«

»Aber davon abgesehen«, führte Quintus weiter aus, »ist die Raumfestung über uns die *Unbeugsam*, die mit ihrer Besatzung vor sechs Monaten verschollen ist. Seit Lord Calgar einen infernalischen Herrn der Mächte des Verderbens besiegt hat, war die Raumfestung in den Weiten Ultramars verschollen. Wenn sie nun zurückgekehrt ist, kann man davon ausgehen, dass ihre Befehlshaber die Absicht haben, uns über die bloße Zerstörung aus dem Orbit hinaus zu demütigen.«

»Wissen Sie, wer sie befehligt?«

»Nicht mit Sicherheit«, sagt Quintus, wobei er den Adler auf seinem Brustharnisch berührte, »aber nachdem ich die Verderbnis in der äußeren Erscheinung der *Unbeugsam* gesehen habe, befürchte ich das Schlimmste.«

Der Planet auf dem Bildschirm war eine strahlende gelblich-hellblaue Kugel, deren Umrisse infolge der Wärme ihres temperierten Klimas und der beinahe konstanten Wetterverhältnisse ein wenig verschwammen. Es war ganz einfach gewesen, die orbitalen Abwehranlagen des Planeten zu überwältigen, und wenngleich die Geschütze der Raumfestung seine Städte in Schlacke verwandeln konnten, wusste Honsou, dass seine Verteidiger ein weit aus schlimmeres Schicksal erwartete.

Er stand in der Kommandokapelle der Basilika Dominastus, in jener gewaltigen Zitadelle, die sich aus dem Herzen der Raumfestung erhob, welche noch bis vor Kurzem die Kommandozentrale der Garnison aus Ultramarines gewesen war. Diese Ultramarines waren nun alle tot, nachdem sie im Zuge der Belagerungs-

schlacht zur Eroberung der *Unbeugsam* besiegt worden waren.

In den Mannschaftsgruben unter ihm warteten die Krieger, die ihm von Medrengard gefolgt waren, gespannt darauf, dass die Raumfestung ihre neue Macht entfesselte. Cadaras Grendel, der schrecklich vernarbte Mörder, ballte und entspannte immer wieder die Fäuste in Erwartung des Gewaltausbruchs. Das Neugeborene beobachtete alles mit dem Interesse eines Schülers, während sich Ardaric Vaanes ein wenig abseits von den anderen hielt.

Honsou wandte sich von seiner inneren Kabale dem geschmolzenen Alkoven hinter sich zu, wo früher einmal ein Techmarine mit den Waffen- und Auspex-Systemen der Raumfestung verbunden gewesen sein mochte. Anstelle eines Techmarines hielt nun eine monströse Gestalt – teils organisch, teils Maschine, teils Warpmaterie – Hof über die modifizierten Sklaven und Krieger in der umgewandelten Kapelle.

Der Dämonenprinz M'kar, eine diabolische Mischung aus Chaos-Cybot und Warpbestie, war eine ungeschlachte Masse aus dunklem Eisen und flüssiger Körpermasse, in der immaterielle Energien und Äonen alter Böswilligkeit brodelten. Seine gespreizten Füße verbrannten das Deck, wo er stand, und seine grässliche Körperfülle kräuselte sich in unnatürlichem Leben, wo die Panzerplatten seines Sarkophags nicht mehr zusammenhielten. Der gehörnte Schädel wirkte bestialisch und roh, wie verbranntes Fleisch, das langsam verweste, und seine Reißzähne waren spitz und wie Dornen. Zwei Arme von unbeständiger Form hingen von den breiten, gerüsteten Schultern herab. Mit warpgekräftigten Muskeln bestückt und von dunklen Kolben und Ketten unterstützt, bewegten sie sich schlangengleich wie die Glieder von Adept Cycerin. Glänzend und schwarz, endete ein Arm in einem enormen mechanischen Kolbenhammer, der

andere in einer Maschinenkanone mit furchteinflößendem Kaliber.

Augen, in denen unheiliges Licht flackerte, betrachteten den Planeten auf dem Bildschirm mit einem Hass von solcher Reinheit, dass er beinahe greifbar war. Diese Kreatur war auf den Welten der Menschen gewandelt, als die Legionen das Imperium aus dem rohen Fleisch der Galaxis schmiedeten, und hatte ihren Hass über Millenniumen gehegt und gepflegt. Sie war ein Wesen der ultimativen Finsternis, ein auserwählter Avatar der Urgötter des Immateriums.

Für Honsou war M'kar eine Waffe, welche die Zerstörung all dessen herbeiführen würde, woran seiner Nemesis etwas lag. Die Welten von Ultramar waren Uriel Ventriss, dem einzigen Krieger, der ihm jemals getrotzt und dies überlebt hatte, lieb und teuer, und das machte sie zu einem Ziel für Honsous Zorn. Ihn kümmerte der Lange Krieg wenig, jener äonenlange Konflikt, der von den Anhängern von Horus Lupercal seit ihrer Niederlage geführt wurde. Sie lag schon so lange zurück, dass es sie ebenso gut auch nie gegeben haben mochte.

M'kar trug jedoch immer noch jene helle Fackel des Hasses auf die Ultramarines, und mehr war für Honsou nicht wichtig.

Er hatte von der Existenz des Dämonenprinzen aus uralten Texten erfahren, die er aus der zerstörten Festung Khalan-Ghol gerettet hatte, und sich aufgemacht, den Dämonenprinzen seinem Willen zu unterwerfen.

Mit der Hilfe Morianas, jener verdammten Seherin, welche die Kriege von Abaddon dem Vernichter lenkte, hatte Honsou das Geheimnis von M'kars Schicksal ergründet. Der Propaganda des Imperiums zufolge hatte Marneus Calgar von den Ultramarines M'kar besiegt und dem Dämonenprinzen Glied für Glied einzeln ausgerissen, um ihn so wieder in den Warp zu verbannen – doch Moriana hatte Honsou die wahre Geschichte dieser

Begegnung erzählt. M'kar war tatsächlich besiegt worden, das stimmte in der Tat, aber Calgar hatte ihn nicht gebannt. Unfähig, die Essenz des Dämonenprinzen aufzulösen, hatte Marneus Calgar ihn in der *Unbeugsam* eingesperrt, einer Raumfestung der Ramilies-Klasse, die sich in den finstersten Raumgebieten Ultramars und ihren verlorensten Ecken tummelte.

Die Macht des Dämonenprinzen war durch verhasste Beschwörungen und Sigillen gebunden, und je mehr er sich wehrte, desto fester legten sie sich um ihn. Und dort hatte er Jahrzehnte verbracht, bis Honsou beschlossen hatte, ihn zu befreien. Bei der Belagerung der Raumfestung durch Huron Schwarzherz' Schädelernste hatte Honsou die Iron Warriors und Tausende von Soldaten um sein Banner geschart und den Dämonenprinzen aus der Gefangenschaft befreit.

Jetzt war die Vergeltung an Uriel Ventris und den Ultramarines in Honsous Reichweite.

»Tarentus«, zischte M'kar, dessen Stimme eine scheußliche Mischung aus einem knirschenden mechanischen Grollen und Echos einer bodenlosen anderen Welt war. »Ich weiß noch, wie diese Welt bei der Geburt des Imperiums war. Nichts hat sich verändert.«

Die Worte erklangen als angewidertes Zischen, als sei dem Dämonenprinzen die Vorstellung verhasst, ein solcher Ort könne ohne Veränderung so lange überdauern.

»Brauchst du die *Unbeugsam*, um zuerst die Kuppel aufzusprengen?«, fragte Honsou.

Der Dämonenprinz richtete seine glühenden Augen auf ihn, und Honsou spürte die ganze Kraft seiner Gehässigkeit und einer Ewigkeit des Hasses auf die Abkömmlinge Guillaumes, der in zehntausend Jahren nicht abgekühlt war. Der Dämonenprinz schüttelte den Kopf mit dem saugenden Geräusch nassen Fleisches und dem Scheppern verrosteter Gestänge.

»Glaubst du, eine so kümmerliche Barriere könnte meiner Dämonenarmee standhalten?«

»Ich weiß es nicht, kann sie es?«

Das Lachen des Dämonenprinzen klang wie das Todesröcheln eines Schwindsüchtigen.

»Du hast den Drang, mit dem Tod zu liebäugeln, Mischling«, zischte M'kar, wobei er mit einer Krallen auf Honsou zeigte. »Eines Tages wirst du zu weit gehen.«

»Das sagen mir die Leute ständig, aber ich bin immer noch da.«

»Wenn du dich mir widersetzt, reiße ich dir die Seele in Stücke«, versprach M'kar.

Honsou schüttelte den Kopf und wandte sich ab. »Nein, tust du nicht. Du brauchst mich.«

»Wir werden sehen«, fauchte der Dämonenprinz.

Honsou deutete mit einem Kopfnicken zu den Planeten auf dem Bildschirm.

»Ich warte«, sagte er. »Zeig uns, was du kannst.«

Quintus lauschte den über Kom hereinkommenden Aktualisierungen Meister Unathis mit wachsendem Unbehagen. Trotz seiner zuversichtlichen Bemerkung Nkiru gegenüber wies nichts darauf hin, dass ein Angriff unterwegs war. Die Dunkelheit war hereingebrochen, und die Nachtluft roch nach gegrabener Erde und geerntetem Getreide. Grelle Scheinwerferlichter bestrichen den Boden vor den hohen Mauern Axums und stachen in den Himmel, um feindliche Flieger zu enttarnen.

Alle Geschütze der Stadt waren in den Himmel gerichtet, und die Anspannung hing wie ein Schwert über ihnen. Dieser Grad an Bereitschaft konnte nicht ewig konserviert werden, und Quintus stand kurz davor, den Alarmzustand über der Stadt um eine Stufe zu senken, als er einen widerlichen Geruch im Ostwind aufschnappte.

Er begann als Fäule, die ihn an die brennenden Felder voller toter Xenos-Organismen auf Ichar IV erinnerte,

nachdem das Töten vorbei war. Stadtgroße Scheiterhaufen aus den Leichen der Xenos waren nach den Kämpfen zu Asche verbrannt, und die Atemmasken hatten den Gestank nach verkohltem Xenos-Fleisch nicht vollständig herausfiltern können.

Quintus roch etwas Ähnliches, einen grausigen Gestank nach Totem und Verdorbenheit, eine Fäulnis, die unnatürlich und unrein war. Er war das genaue Gegenteil von allem, was gut und rein auf der Welt war, und Quintus würgte, als er mit dem Wind über die Befestigungsmauern wehte.

Er richtete den Blick nach Osten, und die Autosinne in seinem Visier durchdrangen mühelos die Finsternis der weit entfernten Felder. Sein Herz setzte einen Schlag aus, als er Hektar um Hektar verrotteten Gemüses sah, Hunderte Quadratkilometer verdorbener Feldfrüchte und verwaarloster Äcker. Das gesamte Gebiet im Osten war verloren und nur noch ein anschwellendes Meer aus vermoderter Vegetation und unfruchtbarer Erde.

Ein Scheinwerferlicht nicht weit von Quintus entfernt erlosch in einem Regen fetter oranger Funken, und er richtete die Aufmerksamkeit wieder auf die Stadt, als der düstere Wind wie ein wirbelndes Miasma auffrischte. Er roch Asche und die saure Galle der Verzweiflung, eine öde Hoffnungslosigkeit, die ihn befiel wie ein Virus. Wütend schüttelte Quintus die Empfindung ab und biss die Zähne zusammen, da er sich auf seine Pflichten als Befehlshaber dieser Welt konzentrierte.

Marneus Calgar hatte Quintus den Stab des Praefekten überreicht und ihm damit die Verteidigung von Tarentus übertragen, und er würde eher sterben, bevor er seine Pflicht gegenüber dem Ordensmeister vernachlässigte.

Lichter erloschen innerhalb der Stadt, und ein groteskes Summen schwoll am Rande der Wahrnehmung an wie ein von statischem Knistern erfüllter Bildschirm, auf

dem eine Milliarde Signale alle gleichzeitig kreischten und schrien.

Soldaten fielen unter der Einwirkung des tönenden Geräuschs ohne Quelle auf die Knie. Kein Dezibelmessgerät hätte mehr registriert als ein Hintergrundrauschen, denn es hallte im Verstand wider, das Geräusch des Wahnsinns und der Schmerzen. Männer schossen mit ihren Waffen auf unsichtbare Feinde und erzeugten damit ein wildes Lichtgewitter in der Dunkelheit. Rufe der Furcht gingen in solche des Grauens und der Schmerzen über, als schreiende Milizen ihre Schwerter und Pistolen gegen ihre Kameraden richteten und zu kämpfen begannen, als hätten plötzlich ihre schlimmsten Albträume Gestalt angenommen.

Der düstere Wind blies noch heftiger, und die Luft unter der Kuppel brodelte vor Licht, als sich ein unnatürliches Lichtgewitter mit ebenso unnatürlicher Schnelligkeit bildete. Gestalten bewegten sich in den Wolken wie Haie in einer wallenden Wolke aus Blut im Meer. Quintus spürte, wie ein Heer hungriger Augen auf seine Stadt glotzte, Kreaturen wie Berge mit Leibern so gewaltig, dass sie auf dieser Welt nicht existieren konnten. Geifernde Bestien mit scheußlichem Appetit und einer äonenalten Gier nach den Seelen der Menschheit. Unirdisches Gelächter lag im Wind, und die Wolken ballten sich zu einer einzigen riesigen Gewitterfront zusammen.

Ein unglaublich heller Blitz zuckte aus den Wolken herab. Er schlug im Stadtzentrum ein, doch statt zu erlöschen, blieb der Blitz an Ort und Stelle. Wie bei einem eingefrorenen Standbild verband er Himmel und Erde durch eine gezackte Energiegabel.

Quintus spürte, wie die Luft *dünn* wurde, als sei die Wirklichkeit eine Membran, und eine Vielzahl bisher unsichtbarer Welten pressten von allen Seiten dagegen. Er starrte auf den unmöglichen Blitz und sah voller Entset-

zen mit an, wie er sich zu entfalten schien wie ein Riss im Vorhang der Nacht.

Er öffnete den Mund zu einem Warnruf, doch es war bereits zu spät.

Der Riss öffnete sich weiter, und eine unaufhaltsame Armee albraumhafter Gestalten ergoss sich aus dem Blitz in die Stadt.

»Das ist beeindruckend«, sagte Cadaras Grendel.

Honsou musste seinem Unterführer zustimmen, da er das Gemetzel beobachtete, das sich auf dem Planeten unter ihm abspielte. Gehäutete Bestien mit Hörnern und Krallen aus Obsidian rissen den Verteidigern der Stadt das Fleisch von den Knochen, während formlose Dinge aus einer Art Gelee mit Zähnen darin die Leichen der Gefallenen verschlangen. Geflügelte Fledermauskreaturen aus absoluter Dunkelheit flatterten durch die Luft und erfüllten die Stadt mit ihrem apokalyptischen Quieken.

Eine Flut von Warpbestien fiel über die Stadt her und tötete und zerstörte ohne Gnade. Riesige Ungetüme demolierten Gebäude allein mit ihrer Körperfülle, während heulende Rudeljäger mit einer Haut aus rohem Fleisch weinende Opfer aus ihren Verstecken zerrten. Eine Horde grausiger Gestalten wütete in der Stadt, und die Verteidiger konnten nichts tun, um sie aufzuhalten.

»Das muss ihr Anführer sein«, sagte Honsou, indem er auf das Bild eines Kriegers in blauer Rüstung zeigte, der die Horden mit einem Energieschwert bekämpfte.

»Einer von Calgars Lakaien.«

»Ein Veteran«, sagte Ardaric Vaanes, der abtrünnige Krieger der Raven Guard, den Honsou vor seinem Aufbruch von Medrengard angeworben hatte. »Und ein Krüppel noch dazu.«

Honsou schaute genauer hin und sah jetzt die elfenbeinfarbenen Säume an der Rüstung des Kriegers und den matten Glanz der Bioniken durch die Schwärme der

Ungeheuer, die ihn bestürmten. Das Schwert des Veteranen drang in den Leib eines drahtigen Dämons mit Haut von der Farbe einer entzündeten Wunde ein. Schwarzer Seim spritzte, doch bevor der Krieger seine Klinge wieder herausziehen konnte, rammte ihn ein schuppiger Minotaurus mit rostfarbener Haut und knisternden Hörnern und schleuderte ihn von der Mauer. Honsou verlor den Veteranen aus den Augen, als dieser auf dem Boden aufschlug und ein Rudel Bestien mit Klauen und Zähnen über ihn herfiel.

»Werden wir so Ultramar erobern?«, fragte das Neugeborene, dessen tote Haut im reflektierten Licht des Todes der Stadt badete. »Es kommt mir nicht sehr ... ehrenhaft vor.«

»Ehrenhaft?«, zischte Grendel mit einem kurzen Blöken bitterer Belustigung. »Was hat Ehre damit zu tun?«

»Und wer hat etwas von Eroberung gesagt?«, fügte Honsou hinzu.

»Was machen wir dann hier?«, fragte Vaanes.

»Wir sind hier, um zu zerstören«, sagte Grendel mit Genuss, während die entzündeten Narben um seinen Mund und um die Augen Flüssigkeit absonderten.

Vaanes' Miene verzog sich voller Abscheu, und nicht ohne Grund.

Grendels Gesicht war eine grässliche Maske aus schlecht verheilten Narben, da seine Astartes-Fähigkeit, auch tödliche Wunden zu überleben, durch den Schaden, den er im letzten Stadium der Schlacht zur Eroberung der *Unbeugsam* erlitten hatte, aufs Äußerste strapaziert worden war. Ein Imperialer Agent hatte mit einer archaischen Melterpistole auf Grendel geschossen, und wenngleich ihm seine Rüstung und schieres Gift das Leben gerettet hatten, war sein Gesicht entsetzlich verbrannt worden. Er und das Neugeborene sahen tatsächlich aus wie Zwillinge, denn das Gesicht des Letzteren war ebenso furchtbar entstellt wie Grendels.

Das Gesicht des Neugeborenen war ein grausiges Flickwerk aus von den Leichen Medrengards gestohlener und zusammengenähter Haut mit allzu vertrauten gewitterwolkengrauen Augen. In ihnen lag ein Ausdruck schmerzerfüllter Unschuld. Honsou hätte bei dem Gedanken beinahe laut gelacht, denn er wusste, welche Gemetzel und Morde er in seinem Namen schon ausgeführt hatte. Von dämonischen Leihmüttern gezüchtet und von den Brutalen Bestattern ins Leben gezerrt und in eine Rüstung der Iron Warriors gehüllt, hatte das Neugeborene nichts Unschuldiges an sich.

Von Honsous Gefolgsleuten hatte lediglich Ardaric Vaanes ihre zahlreichen Konflikte ohne Verstümmelungen überstanden, sah man von den rituellen Schnitten in seinen kantigen Wangen und den drei Narben über dem linken Auge ab, wo seine Dienststecker schon vor langer Zeit entfernt worden waren. Die Platten seiner Schlachtrüstung waren schwarz, und auf den Schulerschützern prangten keine Wappen. Auf dem Planeten, wo Honsou Moriana konsultiert hatte, war seine Rüstung von schmirgelnden Winden blank gescheuert worden, und Vaanes hatte sich entschlossen, daran nichts zu ändern.

»Stimmt das, Honsou?«, wollte Vaanes wissen. »Sind wir nur hier, um deiner Rachsucht zu frönen?«

»Und wenn es so ist?«

Vaanes zuckte die Achseln, als sei die Angelegenheit eigentlich unwichtig. »Ich muss wissen, wofür ich kämpfe. Es ist lange her, seit sich es zuletzt wusste.«

»Du kämpfst, weil er es dir sagt«, fauchte Grendel. »Reicht das nicht als Grund dafür, Imperiale zu töten?«

»Für dich vielleicht, Grendel«, schnauzte Vaanes.

Honsou ließ sie streiten, denn er wusste, dass ein wenig Zwietracht bei seinen Untergebenen niemals schlecht sein konnte. Wenn sie sich gegenseitig bekämpften, konnten sie sich nicht zusammentun, um ihn abzusetzen. Das Neugeborene sah ungerührt zu, nachdem seine

Ergebenheit für Honsou durch Monate der Indoktrination und Psycho-Konditionierung sichergestellt worden war. Nicht einmal die jüngsten Anfälle von wahnsinniger Fantasterei und Visionen von einem nicht gelebten Leben hatten diese Hingabe beeinträchtigen können.

»Wir sind hier, um Uriel Ventris zu töten und ihm da wehzutun, wo es am meisten zählt«, sagte Honsou.

»Nein«, sagte eine Stimme von oben, während ein Schatten auf sie fiel. Die Berührung war eisig und unrein.

Honsou wandte den Kopf und sah die schreckliche Gestalt von M'kar über ihnen. In seiner gepanzerten Haut waren Spuren von Warpenergie lebendig. Rückstände des Cybots, von dem er Besitz ergriffen hatte, waren unter dem welligen Warpfleisch noch erkennbar, und Honsou sah die verbrannten Überreste des umgedrehten Omega-Zeichens der Ultramarines auf der Schulter.

»Deine Rache bedeutet gar nichts, Mischling«, zischte der Dämonenprinz. »Das Herz von Guillaumes Reich muss brennen. Die Ewigen Mächte verlangen es. Alles andere ist irrelevant.«

Der Dämonenprinz wandte sich ab, jeder Schritt war wie ein Hammerschlag auf einen Sargnagel.

Honsou verbiss sich eine giftige Bemerkung, obwohl er die Blicke seiner Krieger auf sich spürte.

»Was nun?«, fragte Grendel.

»Soll das Ungeheuer seinen Augenblick des Triumphs haben und die Städte dieser Welt zerstören«, sagte Honsou mit einem Kopfnicken in Richtung Bildschirm. »Dieser Planet bedeutet uns nichts, er ist lediglich die Lunte, die wir anzünden.«

»Und dann?«, fragte Vaanes.

»Dann warten wir auf die Reaktion der Ultramarines.«

»Sie werden in geballter Stärke hierherkommen«, versprach Vaanes.

Honsou grinste. »Genau darauf verlasse ich mich.«

II

Es ist Morgen, aber es ist noch dunkel, und er kann ein Gähnen nicht unterdrücken, da der Sonnenaufgang mit der Unausweichlichkeit eines aufgedeckten Geheimnisses naht. Er betritt die hohen Festungswälle des Scelus Progenium, und die Kälte trifft seinen dünnen Leib wie ein Schlag. Ein leises Ächzen entweicht ihm, und er folgt Kommissar Coehoorn auf die eisglatte Brustwehr, den Blick starr auf die gefrorenen Steinplatten gerichtet, um nicht auszugleiten. Den letzten Jungen, der ausgeglitten ist und zugelassen hat, dass die Flagge der Schola den Boden berührt, hat Coehoorn auspeitschen lassen. Sein Atem bildet Wölkchen vor seinem Mund, während Coehoorn zur massiveren Brandschutztür von Ursakars Turm geht und er mit bedächtigen Schritten hinter ihm hertritt.

Junior-Kadetten ist es noch nicht gestartet, Wintermäntel zu tragen, und sein Körper zittert unkontrolliert. Seine Finger umklammern fest die Fahnenstange, und er beißt die Zähne zusammen, damit sie nicht klappern. Die Senior-Kadetten, welche die Mauern bemannen, tragen gefütterte Mäntel und stampfen mit den Füßen, das Lasergewehr auf dem Rücken und die behandschuhten Hände tief in der Tasche. Kaum ist Kommissar Coehoorn aufgetaucht, als die Hände aus den Taschen gezogen und die Gewehre präsentiert werden.

Sterne funkeln am Himmel, da die Morgendämmerung naht, und er erinnert sich, wie ungewöhnlich es ist, Lichter über sich zu sehen, die keine orbitalen Abwehrranlagen oder Raumschiffe im tiefen Orbit sind. Er betrachtet gern die Sterne, aber das Leben in Scelus Progenium lässt wenig Platz für das Be-

trachten von Sternen. Überhaupt ist nur wenig Platz für Dinge, die Spaß machen.

Er ist erst seit einer Woche hier und hasst es bereits. Kadett Miklo hat der neuen Klasse mit einer gewalttätigen Demonstration von Stärke seine Vorherrschaft aufgedrückt, und die Schwellung über seinem rechten Auge reagiert immer noch empfindlich auf Berührung. Er wünschte, seine Mutter hätte ihn nie hierhergeschickt. Er wünschte, sein Vater sei nicht in den Kriegen gefallen, die um die Festung Cadia tobten, was ihn zum Dienst auf diesem eisigen Höllenloch verdammt hat. Seine Mutter behauptet, es wird einen Mann aus ihm machen, aber er verwünscht das Pech, welches ihm das verfrühte Ende seiner Jugend beschert hat. Erst zwölf terranische Standardjahre alt, und sein Leben als Kind ist bereits vorbei – jedenfalls werden die kommissarischen Ausbilder nicht müde, ihnen das zu sagen.

Coehoorn hat die Tür zum Turm erreicht, doch sie ist vereist und klemmt. Der Kommissar legt die Metallfinger seines augmetischen Arms um die Klinke und zieht ruckartig. Die Tür öffnet sich mit dem Knirschen brechenden Eises nach außen, kristalline Splitter fallen auf die Treppenstufen.

»Beeilung, Kadett Samuquan«, schnauzt Coehoorn. »Wenn diese Flagge nicht bis null-fünfhundert gehisst ist, spüren Sie meine Peitsche.«

Er nickt und sagt mit klappernden Zähnen: »Jawohl, Kommissar Coehoorn.«

Der lederzähe Kommissar betrachtet seinen mageren Körper von oben bis unten, als frage er sich, ob er ihm die Flagge abnehmen solle, begnügt sich dann aber mit einem verächtlichen Kopfschütteln und geht in den Turm voran.

Im Turm ist es womöglich noch kälter als draußen, doch bevor er über diesen scheinbaren Widerspruch nachdenken kann, stürmt Kommissar Coehoorn bereits die Wendeltreppe zur Spitze empor. Flackernde Lichtkugeln sorgen für spärlichste Beleuchtung, und er folgt rasch dem Ausbilder seiner Klasse, dankbar dafür, aus dem schneidenden Wind zu sein, der über die kalten Granitmauern der Schola pfeift. Der Rest

seiner Klasse wird immer noch schlafen, aber nicht mehr lange. Sobald die Aquilaflagge über den Zinnen weht, wird der Weckruf in ohrenbetäubender Lautstärke durch die kahlen Schlafsäle dröhnen.

Eigenartig ... nie hätte er gedacht, die Betonwüste der Habitatsilos und Wolkenkratzer von Thracian Primaris samt Lärm, Gestank und Menschenmassen einmal zu vermissen. Als Sohn eines Offiziers war es sein Recht, in der Schola ausgebildet zu werden, und seine Mutter hat ihm ständig erzählt, wie dankbar er für diese Ehre sein solle. Tolle Ehre, denkt er, während er die kalte, schlüpfrige Treppe erklimmt.

Der Weg nach oben ist schmal, und er muss sich darauf konzentrieren, nicht mit dem Endstück der Flagge über die tropfenden Wände zu kratzen. Der letzte Junge, der das getan hat, ist ausgepeitscht worden. In Scelus Progenium werden viele Jungen ausgepeitscht.

Er erreicht die Spitze des Turms, ohne die Flagge beschädigt zu haben, und haucht einen nebligen Seufzer, als er das krenelierte Dach betritt. Trotz der schrecklich frühen Stunde und der bleiernen Müdigkeit in seinen Gliedern macht ihn die Aussicht vor ihm benommen. Eisbedeckte Berge ragen höher in den Himmel als die höchsten Wolkenkratzer daheim, noch dazu vollkommen weiß, wie frisch getüncht.

Hundert Kilometer weiter im Süden markiert eine Wolke aus Schwefeldunst und verschmiertem Licht Scelium, die der Festung mit dem Giebeldach, die er jetzt Heimat nennt, am nächsten gelegen ist. Neue Kadetten kommen auf ihrem Weg zur Schola durch Scelium, und obwohl die Stadt nicht annähernd so groß ist wie die Makropolen auf Thracian Primaris, ist sie mit ihren vereisten Bauten und klippenartigen Titanen-Fabriken doch ein beeindruckender Anblick.

»Das ist hier kein Aussichtsturm, Kadett«, blafft Coehoorn.
»Kümmern Sie sich um Ihre Pflicht.«

Er nickt und marschiert in die Mitte des Turms, wo sich, wie man ihm erklärt hat, ein Loch befindet, um die Flagge darin aufzupflanzen. Die Aquilaflagge wird jeden Abend ein-

geholt und jeden Morgen gehisst. Warum sie die Flagge nicht einfach dort lassen, ist ihm ein Rätsel, doch schon nach nur einer Woche weiß er, welches Schicksal vermutlich jeden Jungen erwartet, der vorschlagen würde, die Flagge nachts an Ort und Stelle zu lassen.

Er schaut auf den Boden und sieht, dass dort kein Loch ist. Eine Eisschicht hat sich darauf gebildet, und er hält verzweifelt nach etwas im Boden Ausschau, das die Fahnenstange aufnehmen kann, bevor die ersten Sonnenstrahlen hinter den Bergen hervorbrechen. Er spürt, wie sich Kommissar Coehoorns Blicke in seinen Rücken bohren, und weiß, dass dies seine einzige Möglichkeit ist, eine Auspeitschung zu vermeiden.

Er entdeckt eine leichte Vertiefung und hämmert mit dem Stiefelabsatz die oberste Eisschicht weg, dann nimmt er die Fahnenstange in beide Hände und rammt die Spitze in die Vertiefung. Eis bricht, und er lässt seufzend den angehaltenen Atem entweichen, als die Fahnenstange in das Loch gleitet. Er weicht einen Schritt zurück und salutiert, während der Wind den Stoff der Flagge erfasst und das schwarz-rote Tuch über ihm flattern lässt. Die ersten Sonnenstrahlen schießen über die Bergspitzen hinweg und tauchen den mit Goldfaden aufgestickten Adler in grelles gelbes Licht.

Er schaut zur Flagge empor, unbeschreiblich zufrieden darüber, dass es ihm gelungen ist, sie ohne Zwischenfall zu hissen. Rings um den flatternden Stoff sind feurige Lichter, und seine Augen verengen sich zu schmalen Schlitzern, als er sieht, dass die Lichter aussehen, als würden sie größer, anstatt sich über den Himmel zu bewegen. Ein Meteoritenhagel?

Bevor er noch etwas sagen kann, erklingen die ersten Töne des Weckrufs, die Aufzeichnung des Spiels einer Marschkapelle, welche durch die zugigen Korridore und eiskalten Säulengänge der Schola dröhnt. Er neigt den Kopf zur Seite, als er sieht, dass die Lichter über ihm grelle Nachbilder am Himmel hinterlassen, als fielen sie mit hoher Geschwindigkeit.

»Kommen Sie, Kadett«, schnauzt Coehoorn ihn an. »Trödeln Sie nicht.«

Er zeigt zum Himmel und sagt: »Kommissar?«

Ein Blick auf Coehoorns Miene reicht, um ihm zu verraten, dass dies etwas sehr Schlimmes sein muss.

Coehoorn rennt zur Treppe, doch mittlerweile sind die herabfallenden Objekte nah genug, um erkennen zu können, dass es keine Meteoriten sind. Vielmehr sind es nackte Metallkapseln, die mit unglaublicher Geschwindigkeit der Schola entgegenrasen und brennende Kondensstreifen zurücklassen. Er folgt Coehoorn die Treppe hinunter auf die Befestigungsmauern.

Als er dort ankommt, ist der Weckruf dem Heulen von Alarmsirenen gewichen. Abdeckungen werden von Geschütztürmen entfernt und von Energieschirmen geschützte Blenden aufgestellt. Beißender Qualm wallt über die Brustwehr, und er verliert Kommissar Coehoorn aus den Augen. Zum ersten Mal empfindet er echte Furcht und blickt nach oben zu den fallenden Metallkapseln.

Eine schlägt mit donnerndem Krach ins andere Ende der Befestigungsmauern ein, und er gleitet auf dem Eis aus, als sich die Druckwelle ausbreitet. Feuer und Rauch hüllen die Einschlagstelle ein, sodass er immer noch nicht sehen kann, was es ist. Er hört Geschrei und das Zischen abgefeuerter Lasergewehre. Weitere Donnerschläge fegen über die steinernen Befestigungsmauern hinweg, als weitere Metallkapseln einschlagen.

Er rappelt sich auf, und heiße Furcht durchzuckt ihn, da Geschrei und lautes Krachen aus dem Rauch dringen. Menschengleiche Schatten bewegen sich in dem Dunst, doch etwas muss ihre Größe verzerren, denn sie sind viel zu groß, um Menschen zu sein. Er rennt zur Brandschutztür, die in die Sicherheit der Schola führt, während weitere Feuerstöße die Stille des frühen Morgens stören.

Kommissar Coehoorn schwankt aus dem Rauch. Der Kadett stößt einen Entsetzensschrei aus, als er sieht, dass die Brust seines Ausbilders ein tiefer Krater aus explodiertem Knochen und tropfender roter Materie ist. Der Kommissar tastet nach seiner Schulter und sinkt mit einem Ausdruck unglaublicher Schmerzen im Gesicht auf die Knie. Blut quillt ihm aus dem

Mund, und sein Gesicht ist vor Anstrengung wie eine geballte Faust, als er spricht.

»Laufen Sie, Kadett Samuquan«, befiehlt Coehoorn. »Laufen Sie um Ihr Leben.«

Das braucht er ihm nicht zweimal zu sagen, und er lässt den sterbenden Kommissar allein. Tränen des Entsetzens frieren auf seinen Wangen, während er über die Befestigungsmauern schlittert. Noch mehr feurige Metallkapseln schlagen in die Mauern ein, und das Trampeln schwerer Schritte knirscht durch das Eis. Zischende Laserstrahlen zucken kreuz und quer über die Brustwehr, und er fährt jedes Mal zusammen, wenn er das donnernde Krachen der Gewehre der Angreifer hört.

Er rennt blindlings und ohne zu wissen wohin, aber in dem Wissen, dass er rennen muss. Es spielt keine Rolle, wohin er rennt. Dass er überhaupt rennt, reicht für seine Panik. Schwefeliger Rauch lässt alles verschwimmen, und er kann kaum etwas sehen. Er riskiert einen Blick zurück und läuft frontal vor eine Mauer, die einen Moment zuvor noch nicht da war. Es ist eine Mauer aus Eisen und gelben Winkeln, und von dem Zusammenprall brennt sein Gesicht, als er auf den Rücken fällt.

Als er aufblickt, sieht er, dass es keine Mauer ist, sondern eine riesige Person.

Dieser turmhohe Klotz aus Eisen und gelber Rüstung ist viel zu groß, um eine Person zu sein. Die Schultern sind zu breit, und er trägt eine rauchende Waffe, die viel zu schwer ist, als dass sie ein normaler Mensch heben könnte.

Doch dies ist kein normaler Mensch. Dies ist ein aus den Lehrfilmen zum Leben erwachter Albtraum.

Ein gehörnter Helm schaut mit brennenden roten Augen auf ihn herab. Kein Gefühl liegt in diesen Augen, nur eine nichtssagende, seelenlose Leere. Er wird von diesem Krieger gar nicht zur Kenntnis genommen, ist es nicht wert, getötet zu werden.

»Wer bist du?«, stammelt er weinend, während er im Sog eines überwältigenden Entsetzens die Herrschaft über seine Körperfunktionen verliert.

Der Krieger antwortete nicht, sondern greift nach unten und hebt ihn so mühelos vom Boden auf, als wiege er überhaupt nichts. Ein beiläufiges Rucken des Handgelenks, und er fliegt durch die Luft. Er schlägt schwer auf, schlittert über das Eis und bleibt am Rande der blutverschmierten Brustwehr liegen. Er sieht, dass er nicht allein ist. Die Krieger in der eisernen Rüstung haben vielleicht dreißig andere Kadetten zusammengetrieben.

Ein Blick in ihre tränen- und rotverschmierten Gesichter verrät ihm, dass keiner älter als dreizehn ist. Ältere Kadetten werden wie Abfall über die Festungsmauern geworfen. Er schließt die Augen, krümmt sich zu einer fötalen Haltung zusammen und ruft weinend nach seiner Mutter.

Captain Uriel Ventris schlug keuchend die Augen auf und ließ einen aufgestauten Angstseufzer entweichen. Das Gefühl war ihm derart fremd, dass er einen Moment lang desorientiert war. Dann begriff er, dass er sich nicht mehr im Arsenal der Kaserne der Vierten Kompanie befand. Er schaute auf seine Hände, die noch Augenblicke zuvor – zumindest seiner Erinnerung nach – seinen Bolter gereinigt hatten.

Der eisengerüstete Krieger ... Kommissar Coehoorn ... das eisige Entsetzen ...

Das Gefühl von Kälte und Furcht wich aus seinem Körper, und die letzten Rückstände der ... nein, nicht Vision, sondern *Erfahrung* verblassten. Er war kein passiver Beobachter des Schicksals dieses Jungen gewesen, sondern hatte daran *teilgehabt*, als habe er es tatsächlich durchlebt. Dunkel erinnerte er sich an einen Namen, an die letzten Worte des sterbenden Kommissars. War das sein ... der Name des Jungen?

»Kadett Samuquan«, flüsterte Uriel. »Das war er.«

Das Bild des Jungen stand ihm so deutlich vor Augen, dass er auf seine Hände starrte, als sei er verblüfft, dass sie so groß waren. Uriel hob den Blick und sah eine Wand

aus schwarzem Marmor vor sich, auf der eine lange Liste von Namen in goldener Schrift verewigt war. Als er den ersten Namen las, wusste er, ohne zu zählen, dass es achtundsiebzig Namen waren. Er wusste es, weil er sie vor einer Ewigkeit selbst eingemeißelt hatte.

Er war im Tempel der Besserung, dem Grabmal Roboute Guillaumes und dem am meisten verehrten Ort in ganz Ultramar. Die Mauern dieses ausgedehnten runden Pantheons waren mit schwarzen Marmortafeln verkleidet, die aus den Steinbrüchen von Formaska stammten, und in jede davon waren die Namen von Kriegerern der Ultramarines eingemeißelt, die in der Schlacht gefallen waren.

Uriel kniete vor der bronzegesäumten Tafel, die den Gefallenen von Tarsis Ultra gewidmet war, wo ein verzweifelter Krieg stattgefunden hatte, um eine Imperiumswelt vor den Klauen des Großen Verschlingers zu retten. Wenngleich zu einem hohen Preis, hatte der Orden den Sieg davongetragen – doch nun war ihm dieser Sieg entzogen worden.

Tarsis Ultra existierte nicht mehr, sein ehemals emsiges Herz war von einer unbekannten Kraft angehalten worden, die den Planeten ebenso trost- und leblos zurückgelassen hatte wie Prandium. Noch wusste niemand, wer diese Welt zerstört hatte, die Roboute Guillaume in der verwegenen Zeit des Großen Kreuzzugs befreit hatte, und Uriels Beklommenheit darüber war so frisch und schmerzhaft wie an dem Tag, als ihm Lordadmiral Tiberius vom Untergang des Planeten berichtet hatte. Die Ultramarines hatten einen Eid geschworen, Tarsis Ultra zu verteidigen, und sein Untergang war ein Fleck auf ihrer Ehre, der nur durch die Vernichtung des namenlosen Feinds, der eine ganze Welt gemordet hatte, ausgelöscht werden konnte.

Befand er sich deswegen hier vor den Namen der Gefallenen? War er hier, um ihnen zu versichern, dass ihr

Opfer nicht sinnlos gewesen war, dass sie tatsächlich für einen würdigen Zweck gestorben waren? Oder war er hergeführt worden, damit er an seine Pflicht erinnert wurde? Die Lebenden harren aus, aber die Toten haben ein langes Gedächtnis.

Uriel erhob sich, als aktuelle Sinneseindrücke die nachempfundenen Erlebnisse einer anderen Person in den Hintergrund drängten. Ein anschwellendes Schlurfen drang an seine Ohren, das Geräusch zahlreicher Sandalen auf dem Marmor von den Pilgermassen, die den Tempel der Besserung durchstreiften. Uriel hörte ihre ehrfürchtigen Seufzer, die mit den Lauten weinender Menschen durchsetzt waren – eine durchaus normale Reaktion auf den Anblick der prächtigen Gestalt von Roboute Guillaume.

Es hieß, niemand könne einen der Söhne des Imperators anschauen, ohne sich unzulänglich zu fühlen, doch der Anblick der reglosen Gestalt Roboute Guillaumes war gleichbedeutend damit, des Geschenks der Menschlichkeit als würdig erachtet zu werden. Niemand, der die anstrengende Reise nach Macragge unternahm, verließ den Planeten ohne ein tiefgreifendes Gefühl von Demut und Frieden.

Als er es schließlich wagte, sich umzudrehen, schaute Uriel zu den perfekten Zügen seines genetischen Erzeugers empor.

Unverändert seit dem Tag, an dem ihm ein Krieger, den er zuvor Bruder genannt hatte, eine tödliche Wunde zugefügt hatte, saß Roboute Guillaume reglos auf seinem blassen Thron. Sein gerüsteter Körper war in ein schwaches Flimmern gehüllt. In der Zeit eingefroren, stand der Primarch der Ultramarines Wache über seine adoptierte Heimatwelt und betrachtete jene, die gekommen waren, um ihm die Ehre zu erweisen, mit gelassenem, ungerührtem Blick.

Wie alle Ultramarines wünschte sich auch Uriel, er hätte neben den Helden jener längst vergangenen Zeiten

kämpfen können, als das Imperium gegen die Erzverräter ums nackte Überleben gerungen hatte. Die Ptolemäus-Bibliothek war voll von anrührenden Geschichten aus jener legendären Zeit, wenngleich die Rolle der Ultramarines in jenem titanenhaften Konflikt derart in die Schleier der Geheimhaltung und der Mythen gehüllt war, dass nicht einmal Scriptor Tigurius die ganze Wahrheit kannte.

Uriel wandte den Blick von seinem Primarchen ab, denn man kann nicht lange in die Sonne schauen. Stattdessen richtete er seine Aufmerksamkeit auf das gewaltige Gebilde, in dem der Primarch untergebracht war. Es war ein prächtiges Bauwerk, ein Wunder der Konstruktion und so einzigartig, dass sogar die besten Magi der Adeptus Mechanicus kamen, um über seine Geheimnisse zu staunen. Legenden berichteten, der Marmor für seinen Bau sei aus dem höchsten Gipfel Macragges gehauen und eine ganze Kriegsflotte auseinandergenommen worden, um den Plastahl zur Verfügung zu stellen. Diese Übertreibungen entsprachen selbstverständlich nicht der Wahrheit, vermittelten aber das angemessene Gefühl für die Ehrerbietung, die dieses Grabmal seinen Besuchern abverlangte.

Pilger wanderten mit offenem Mund durch den Tempel, von den blau bejackten Soldaten der Milizen von Macragge beaufsichtigt, die an jedem Eingang zur letzten Ruhestätte des Primarchen Wache standen. Diese Männer waren nicht seine einzige Verteidigung, denn handverlesene Krieger von Captain Agemanns Erster Kompanie wachten in knochenweißer und goldgesäumter Rüstung über diesen heiligen Tempel.

Heloten in grauem Chiton führten Pilgergruppen durch den Tempel und wiesen sie auf die zahlreichen architektonischen Wunder des Bauwerks hin, obwohl man ein Leben lang damit beschäftigt gewesen wäre, sie alle aufzuzählen. Köpfe legten sich in den Nacken, da den ver-

zückten Pilgern der Primarchenbogen gezeigt wurde. Er war in geisterhaftes Licht getaucht, das aus der Kristallkuppel nach unten fiel. Weinende Männer und Frauen wurden durch Orphuls Tor und dann die Triumphkolonnade entlanggeführt, um ihnen schließlich die Erhabenheit der Eisgalerie und deren weißen und goldenen Wald zu zeigen.

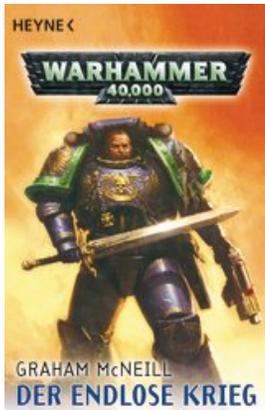
Niemand, der einen Fuß in den Tempel der Besserung setzte, war danach noch derselbe, ob Astartes oder Sterblicher, und wenngleich Uriel diesen Ort bereits einige Male besucht hatte, veränderte es ihn jedes Mal, wenn er sich in seinen mit Erinnerungen überfrachteten Bereichen bewegte.

Uriel spürte jemanden in seiner Nähe, und als er sich umdrehte, sah er einen Mann in fadenscheiniger und von der Reise strapazierter Kleidung. Unrasiert und ausgemergelt, war er das Ebenbild eines Pilgers, der sein gesamtes Hab und Gut ausgegeben hatte, um nach Macragge zu kommen und den Primarchen mit eigenen Augen zu sehen. Ein schmutziger Rucksack hing über einer Schulter, und der Mann griff hinein und holte etwas heraus, das das Licht aus der Kristallkuppel reflektierte.

Eine kleine Figur aus Speckstein lag auf der Handfläche des Mannes, die Darstellung eines Turms mit einem Adler auf der Brustwehr. Die Arbeit war von erlesener Qualität und mindestens so gut wie alles, was von den Kunsthandwerkern Ultramars hergestellt wurde, mit unendlicher Sorgfalt gearbeitet und anschließend glatt poliert.

»Vielen Dank«, sagte Uriel, den diese schlichte Geste rührte, doch der Mann hatte sich bereits abgewendet.

Uriel wollte ihm folgen, um sich nach seinem Namen und Herkunftsort zu erkundigen, aber Schritte hinter ihm ließen ihn innehalten. Er erkannte den schweren Tritt von Space Marines.



Graham McNeill

Der endlose Krieg

Warhammer-40,000-Roman

DEUTSCHE ERSTAUSGABE

Taschenbuch, Broschur, 528 Seiten, 11,8 x 18,7 cm

ISBN: 978-3-453-52988-5

Heyne

Erscheinungstermin: September 2012

Die Ultramarines sind zurück – die beliebteste Truppe des „Warhammer 40.000“- Universums

Hauptmann Uriel Ventris von den Ultramarines steht ein letzter, alles entscheidender Kampf bevor. Ein Kampf, in dem nicht nur seine Ehre, sondern das Schicksal der gesamten Space-Marine-Legion auf dem Spiel steht – denn Macragge, die Heimatwelt der Ultramarines, wird von ihren Erzfeinden, den Iron Warriors, angegriffen...